
GAMERVIP
MAYO 2013
BATTLEFIELD 4
BATTLEFIELD 4 - WATCH DOGS - THE WITCHER 3 - CYBERPUNK 2077
LLEGÓ PSN STORE:
USUARIOS CHILENOS Y ARGENTINOS FURIOSOS
REPORTAJE EXCLUSIVO

Sniper Game

Venta de videojuegos,
consolas y accesorios



Av. Las Palmas 2209, Local 030 | Paseo Las Palmas, Providencia Santiago de Chile

Búscanos en Facebook
y mantente atento a
ofertas exclusivas

Servicio técnico
especializado
y profesional





Carlos Menares | Lobo Orochi

Editor y fundador de Revista GamerVip / GV.cl. Analista de videojuegos, y asesor de *retailers* por más de 20 años. Guionista y comunicador, ha trabajado en medios escritos y televisivos. Coleccionista de *cómics* de culto, cuenta con una de la videotecas más completas de cine clásico de terror y *westerns*.

Luis Godia | Max Power

Editor Sony de revista GamerVip, supermoderador *senior* en gv.cl y analista de mercado de videojuegos en medios digitales. Publicista especialista en marketing directo. Ha trabajado en medios escritos, televisivos y retail. Cinéfilo y nómada de espíritu, conoce los cinco continentes. *«La familia y los amigos son la escencia de la vida».*

Juan Pablo del Solar | JotaPlay

Analista en jefe de revista GamerVip, comunicador audiovisual y socialité, el clásico JotaPlay, ha vivido en torno a los videojuegos prácticamente desde su nacimiento. Desde Nintendo a PS3, pasando por Dreamcast o la vieja Jaguar. Todas han pasado por sus manos. Ha trabajado en retailers y asesorado sitios *webs* especializados.

Luis Silva | CapitánBrócoli

Diseñador gráfico profesional, apasionado de la producción editorial, posee un gusto inmenso por la tipografía y se declara amante de la cienca ficción, el terror y los videojuegos. Si no está jugando está ocupado con el trabajo.

El Enigmático Dr. Gamer & Mr. Troll

Enigmático ser de leyenda, se dice que nació de una vieja Famicon, es una biblia viviente de videojuegos. Conocedor de aquellos juegos que nadie más conoce y con respuesta para todo, dependiendo de en que momento se le encuentre en su consulta, puede resultar en el infierno o el paraíso para el paciente.

EDITOR GENERAL
Carlos Menares

EDITOR SONY
Max Power

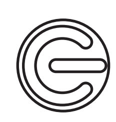
EDITOR DE CONTENIDOS
Rafael Inostroza

ANALISTAS
Jotaplay
Dr. Gamer
Javurr

CRONISTAS
Soul Reaver
CapitánBrocoli

DISEÑO Y MAQUETA
Luis Silva

PORTADA
Araragi Kun



GAMERVIP
Año 2 · N°15, Mayo 2013
Distribución gratuita
www.gamervip.cl

EDITORIAL

Bienvenidos Gamerviperos de corazón a una nueva edición de nuestra querida revista. Este mes con unos adelantos que de seguro te dejarán con un tremendo sabor de boca.

Battlefield 4, Witcher 3, Cyberpunk y *Watch Dogs* son puestos bajo nuestra lupa y te contamos todo lo que sabemos sobre ellos. Además nuestro intrépido geólogo *gamer,* Javurr, se adentra en el mismísimo corazón del oriente para traerte un compelto reportaje al futuro del JRPG.

Mayo es el mes del mar, y también para los *gamers* es el último mes antes de la llegada de la nueva E3, donde se esperan consolas nuevas y juegos que ojalá no hayamos oído nunca, pero dejemos ese tema para otro número y focalicémonos en el presente. Max nos trae un completo análisis a la actual situación de la *Store Chilena* en PlayStation, algo que nos han consultado en innumerables ocasiones, y esperamos puedan tener un poco más claro todo luego de leer la presente edición.

Si no nos has visitado en Facebook, te invitamos ya a ***facebook.com/gamervipcl,*** estamos realizando concursos permanentemente, y ya hemos regalado juegos de la talla de *Injustice, Army of Two Devil's Cartel, Gears of War Judgment, Crysis 3* y más, no te quedes fuera. Y hablando de quedar fuera, te recomiendo que acudas ya por tu entrada para el presente ***Festigame.*** Este año GamerVip es media *partner* y estaremos cubriendo el evento como nunca antes, asi que debes estar muy atento en nuestras redes sociales, o nuestro sitio madre en ***www.gamervip.cl,*** ¡ya que se viene un concurso realmente alucinante al respecto!

Bueno, pero basta de discursos, y no los retengo más. Nuevamente las gracias a todo mi equipo. Max, Semilla, Jota, Dotore, Brocoli, Agarraguirre, Javurr y Soul, que sencillamente mes a mes nos entregan temas de lujo y un diseño de priemra línea. También muchas gracias por el incansable apoyo a nuestros amigos de *Electronic Art, Sony Chile, Nintendo, Xbox Chile* y al *staff* de *Festigame,* que nos brindan un respeto y apoyo que nos hemos ganado y que han sabido valorar. Y finalmente gracias a tí lector, que eres el pilar sobre el que construimos todo esto. Con tus comentarios en youtube, facebook, etc nos incentivas a seguir e ir creciendo más y más, por tí un ¡Salud!.

CARLOS MENARES | EDITOR GENERAL


20



Watch_Dogs
Cyberpunk 2077
42
Battlefield 4
26
32
The Witcher 3 Wild Hunt
Defiance
72
52
Injustice: Gods Among Us
64
Dead Island Riptide

¿POR QUÉ ME CO

*Cuando en mi cabeza se me ocurrió comprarme una portátil, la decisión era entre dos: la **PlayStation VITA** y la **Nintendo 3DS.***

Por: **Profesor Semilla**

Seguir siendo un *Sonyer,* o abrir los brazos a un histórico de la industria como Nintendo. Como ya muchos saben, me hice *gamer* muy tarde en mi vida, y las pocas consolas que tuve antes siempre las tuve des-contemporáneas, es decir, cuando me compraron la SNES, ya había salido la Nintendo 64. Cuando me compraron la PS2, la PS3 ya se estaba popularizando. Por tanto, las veces que tenía consolas llegaba "atrasado", y por lo mismo el lado gamer de tener todo cuando sale nunca se había despertado.

Al final, ya con mis primeros sueldos, llegó a mi hogar la PlayStation 3, de eso hace ya tres años, y el *bichito gamer* se apoderó de mí, comprando casi compulsivamente muchísimos juegos, algunos de ellos que aún no he probado. Entonces, *¿por qué comprar una portátil, teniendo aún muchos juegos por jugar en la consola de sobremesa?* Por razones de mi trabajo, viajo por períodos largos, tanto en microbús como en metro, nunca me ha *hypeado* el tema de los *smartphones,* así que no eran una opción para mí, así que las opciones para entretener esos largos viajes recaían en Sony o Nintendo.

Ahora, quedaba mi duda, *¿cuál comprar?* Ambas tienen características interesantes, y juegos llamativos, por ejemplo la belleza gráfica de la VITA en juegos como *Uncharted Golden Abyss,* y el factor de

¿...MPRÉ UNA 3DS?

la tecnología 3D de la 3DS. Sin embargo, lo que inclino la balanza hacía la 3DS, es el catálogo de juegos, en especial en el apartado de los RPGs, que es mi género favorito. En la PSVita, tomando como referencia a *GameRankings* a los juegos sobre un 70% de "aprobación" tenemos solo a *Persona 4 Golden,* mientras que en 3DS tenemos a *Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan, Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked, Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance, Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Soul Hackers, Tales of The Abyss, Paper Mario: Sticker Star, Crimson Shroud* y *Code of Princess.*



Eso sin mencionar que la VITA tiene retrocompatibilidad con juegos de PSP solo en formato digital, y no todos ellos, lo que limita bastante el catálogo de juegos de dicha portátil, en comparación de la 3DS que tiene la opción de compatibilizar cualquier título que existe en DS (si tienes la suerte de encontrarlo en alguna tienda). Y eso agrega otros RPGs clásicos como *Chrono Trigger,* los *Mario & Luigis, los Pokémon,* y la maravilla de *The World Ends with You.* Y eso que aún no agrego un juego por el que he sentido admiración desde mis tiempos "ilegales" de jugar con emuladores de *Game Boy Advance,* la saga *Fire Emblem,* que en 3DS une perfectamente su clásica jugabilidad, con la nueva tecnología de 3DS, con unas animaciones y una forma de usar el 3DS para fondos realmente de forma sutil y notable.

Y cómo buen *gamer* que soy, ya tengo mi edición de *Pokémon X* ya pre-comprado y esperando que llegue Octubre para gozar con una de las sagas más populares de la gran N nipona.



El futuro de WiiU



Durante los últimos meses hemos notado como la Wii U ha perdido el protagonismo por variadas razones, como la falta de títulos y que Nintendo se ha enfocado mayormente a su consola portátil, la *Nintendo 3DS,* dado que ha tenido mayores éxitos en ventas.

por Soul Reaver

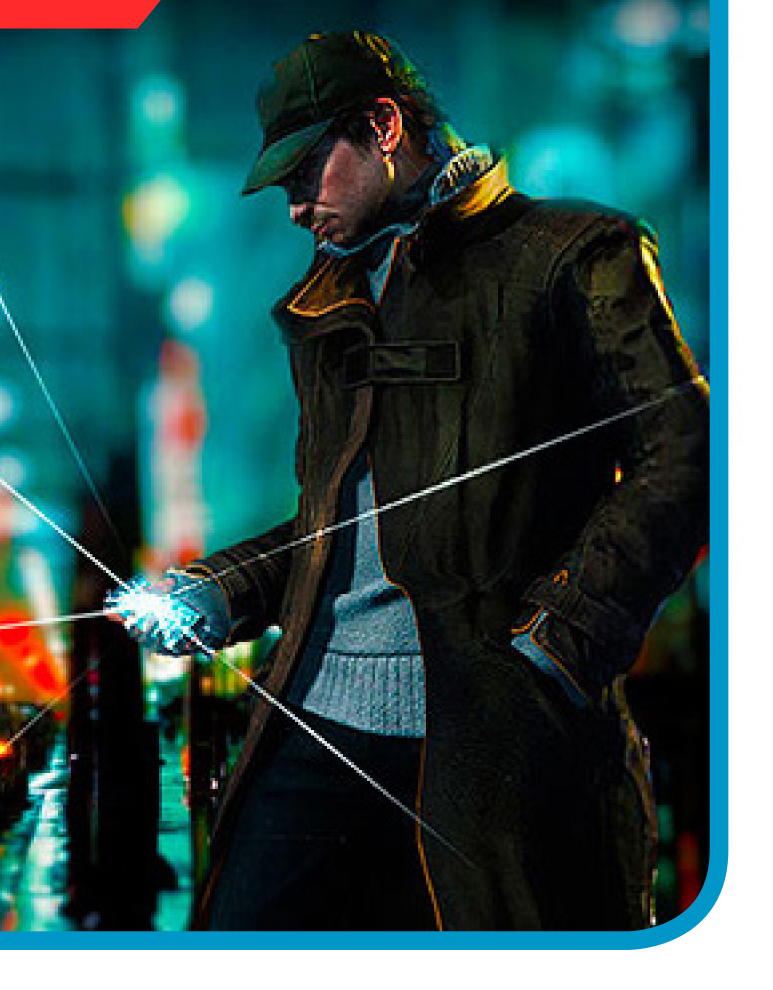
Pero no es sólo la falta de juegos, sino que también la falta de implementación de las capacidades de la consola, en este caso, el gamepad, que si bien hemos visto cómo podemos "portabilizar" los juegos con ésta y acceder a las opciones de una manera más sencilla, nos falta ver más títulos que lo implementen de la forma en la que *ZombiU* lo hizo.

Pero aun así, hay varias compañías, además de Nintendo, que están desarrollando juegos para la consola, los cuales han sido presupuestados para el segundo semestre de este año o el primero del 2014. A todo esto le sumamos los juegos que según la compañía nipona se anunciarán durante la E3 de este año. Pero para tener una vista más clara del futuro de la consola miremos los juegos que están ya anunciados.

Para empezar tenemos el *remake HD* de *The Legend of Zelda: Wind Waker,* uno de los títulos más queridos por los *fans* de la saga y, que a su momento, dado su lavado de cara a ambientes más coloridos, atrajo mucho público ajeno a









la franquicia al mundo de *The Legend of Zelda.* Además calma las ansias de espera por un próximo título de la franquicia.

También tenemos el anuncio de tanto *Watch Dogs, Bayonetta 2* y *Assassin's Creed IV: Black Flag;* que son parte de la prueba de que la consola casera de Nintendo es una consola multiplataforma (recordemos que su antecesora, la Wii, se vio privada de gran cantidad de los lanzamientos multiplataformas) y, dependiendo de cómo se implementen estos juegos y de cómo usen las capacidades de la consola como por ejemplo, que en *Watch Dogs* uses el mando para encargarte de manipular el mundo a tu alrededor como se ha visto en los *trailers,* puede hacer que más gente se decida por la *Wii U* como su consola para jugar.

Volviendo a los exclusivos tenemos varios que atraen la mirada como *The Wonderful 101,* con un aspecto caricaturesco que se asemeja a *Viewtiful Joe;* el proyecto X, de *Monolith Soft,* creadores de *Xenoblade* que quieren repetir el éxito





del año pasado con un nuevo RPG de fantasía; entre otros.

Si muy bien faltan bastantes títulos que nombrar como *Smash Bros Universe, Mario Kart, Shin Megami Tensei X Fire Emblem;* pero ya podemos ver lo que intenta Nintendo, potenciar su consola durante el segundo semestre en adelante con títulos bastante variados para atraer a distintos públicos, para así no llegar al punto en el que está actualmente se encuentra la PS Vita.

Si me piden mi opinión, creo que el camino de la Wii U se verá lleno de obstáculos y es muy difícil que vuelva a ponerse en la cima como ha pasado antes con la compañía nipona, teniendo en cuenta que la gran mayoría de estos lanzamientos topan con fechas cercanas a la salida de la nueva consola de Sony, pero como suele pasar, Nintendo termina sacando un *as bajo la manga,* que cambiará totalmente su situación. Hasta entonces, no queda más que esperar.

El 1º de Abril comenzó el a funcionar la store chilena, pero desde el anuncio al día de hoy han pasado muchas cosas, marcadas principalmente por sobre expectativas y decepciones.

POR
MAX POWER

PLAYSTATION Y LA STORE CHILENA

ANUNCIO

En Junio del año pasado estuve en la conferencia que realizó PlayStation exclusivamente para medios latinoamericanos y sin duda fue el anuncio sobre el lanzamiento de *store* para Chile y Argentina lo más destacado de esa tarde. De ahí en adelante las noticias fueron cada vez más felices, se podría pagar en moneda local, existiría contenido


SSM

enfocado especialmente a cada país, en la BGS, *PlayStation* anuncio en su conferencia de prensa, nuevos países que contarían con su propia *store,* se abría la posibilidad a la migración de cuentas, se anunciaba que se estaba trabajando en diferentes medios de pagos, etc.

Luego es Santiago pude entrevistar a *Mark Stanley,* cuando vino a promocionar la campaña *"Inmortaliza tu Voz"* y en palabras del propio CEO de Sony escuchábamos:

★

"Vamos a tener un canal donde puedas bajar contenidos relevantes para tu país"

★

"Estamos estudiando las diferentes formas que puedan utilizar los gamers para poder adquirir los productos de la store."

★

"En un principio se nos dijo que no, pero ahora ya tenemos una ventana, una posibilidad real que se pueda migrar una cuenta."

★

Nosotros fuimos entusiastas promotores de lo que parecía a todas luces un gran paso para los usuarios de PlayStation convencidos que con esto nuestro *status* como país dentro del mercado, subía, se ampliaba y consolidaba.

LLEGÓ EL MOMENTO

El 1° de Abril, en la tarde, comenzó a funcionar, con algunos problemas de conexión, la store, tanto en Chile como en Argentina, y la alegre expectativa generada durante nueve meses dio paso a la amargura, y en algunos casos, furia de los usuarios. En el blog oficial de PlayStation para Latinoamérica, Lorenzo Grajales, el administrador del blog latinoamericano, colocaba un post sobre las preguntas más frecuentes sobre PSN Argentina y Chile, y acá un par de selecciones sobre lo que expresaban los usuarios.

★

"Una pena tenía grandes expectativas sobre la store argentina pero veo que los juegos están mas caro y eso sin sumarle el % 20 de impuestos. Segundo el tema de no poder migrar los datos ya que tengo cuenta hace tres años y no quisiera perder todo los datos de las partidas (como por ejemplo Águila 31 en Battlefield 3) Conclusión, igual seguiré con mi cuenta, ya que me sale más barato comprar los juegos en la Store Americana o comprarlo en formato físico"

★

"Store de México: ACIII US$ 59.99. Store Argentina: ACIII US $89.99. No están boludeando o me parece?"

“Una verguenza. ¿Había que esperar 6 años para esto? Los precios no sólo son más caros, también en dólares y como compras en el extranjero. ¿Cuál es el beneficio de sacar la Store de esta forma? Entiendo que no quieren perder el negocio pero entonces no hubieran anunciado nada, así por lo menos no sentimos que nos están tomando el pelo.”

★

Por otro lado, el mismo *Mark Stanley* postiaba una bienvenida, y las respuestas no cambiaban:

★

“No puedo usar mi tarjeta local; siento que antes nos discriminaban y ahora abusan, que es lo que se gana con la apertura de PSNetwork Chile?, cual es la mejora?, tengo una PS3, iba a comprar una PS4, solucionen estos temas o re formulare la compra y evaluare a la competencia.”

★

“La queja (por no decir toda la store) podrían poner en la descripción de los juegos, los idiomas de los juego. es una gastada q no te informen de lo mas importante, porque dudo q te devuelvan la plata si compras un juego y no esta en el idioma q queres”

Casi 600 *post* daban cuenta del malestar general, y si hacemos un resumen sobre las principales quejas, estas serían:

- No se puede pagar en pesos.
- Solo se puede pagar con tarjeta de crédito con cupo internacional (todos los bancos cobran una comisión por ese tipo de compras, así que súmasela al costo).
- No hay migración de cuentas.
- No hay contenido exclusivo para tu país.
- Los juegos son más caros que la *store* USA.
- Desinformación del tema tributario
- No hay Plus.
- Los juegos descargables son mas caros que los físicos, ni siquiera iguales.
- El contenido es limitado y lejano a lo que se prometió en cantidad y calidad
- No hay tarjetas de prepago.
- No hay descripciones claras del idioma o subtítulos de los juegos.
- Sony ante los reclamos, solo responde lo que quiere, y no lo que le preguntan.

LA REACCIÓN

En el *blog* solo tres comentarios encontraron respuestas, luego silencio. No ha existido ningún tipo de aclaración frente a las dudas de los usuarios, y es eso tal vez lo que más les molesta. Pero hay que ser claros y ver que esto es solo una primera etapa, y así se hizo saber, y además se anunció que tanto la opción *Plus* como la tarjetas de prepago se implementarán más adelante.

La reacción del público obedece más a una decepción frente a las expectativas que a un verdadero desacierto de PlayStation, lo que se refuerza con el silencio de Sony, lo que hace que aumenten las especulaciones frente a esta rápida y mal hecha implementación, y acá el punto más preocupante, *¿No estará Sony preparando el terreno para bloquear el acceso a cuentas que no sean de tu propio país?* Pareciera que todo se ha ido montando como un plan de negocios a la espera del lanzamiento de la PS4.

RAYA PARA LA SUMA

Hay aún muchas cosas que no entiendo, como por ejemplo la imposibilidad de pagar en moneda nacional; el sistema de PSN es complicado, si tu tratas de comprar algo en la *store* de USA con tarjeta de crédito no puedes, pues el sistema te bloquea (eventualmente si puede bloquear una tarjeta, puede también bloquear a un usuario y tiene una falla, se puede pagar con *American Express* nacional, aunque por supuesto el cobro vendrá en dólares); en Brasil la *store* cobra en *reales*, no en dólares, entonces pareciera que el sistema funciona con una lógica distinta, según el país, en una misma región, sin embargo ya al día de hoy, puedes comprar juegos y participar de promociones al mismo tiempo que en USA, un ejemplo claro fue la venta de *Tomb Raider,* con un 50% de descuento. tanto en Chile como en USA, lo que permitió que muchas personas pudiesen adquirir el juego sin necesidad de recurrir al enorme mercado informal de las ventas de tarjetas de prepago, que abunda y eleva muchísimo el costo de los juegos, pues pagas en promedio un tercio más del valor real de la tarjeta. Finalmente puedo decir con certeza que de todas formas hemos ganado, pues tenemos una opción que sin duda mejorará con el tiempo, mejoró el acceso a la compra de los juegos digitales, y las empresas serias, como Sony, son las más interesadas en que el producto que recibamos sea el mejor posible. Así que por ahora solo queda esperar, y confiar en lo que viene sea lo mejor para los consumidores, y que los miedos solo serán fantasmas de nuestras sobre expectativas.

NOTA

Pedimos en reiteradas oportunidades desde la salida de la store a Sony referirse al tema, pero no obtuvimos ningún tipo de respuesta durante hasta el cierre de esta edición.

WATCH_DOGS

Este año es especialmente bueno para el amante de los SandBox y no lo digo por GTA V en Septiembre, sino porque este fin de año recibiremos al gran triunfador del E3 del año pasado y quien nos dijo a todos “Aquí viene la siguiente generación”: Watch Dogs.

POR: DR. GAMER

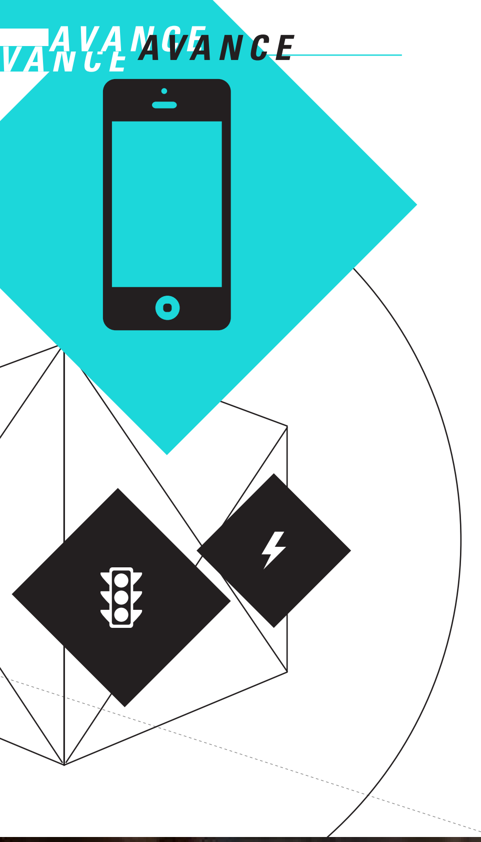




Watch_Dogs nos pone en el papel de *Aiden Pearce,* un *hacker* que logró acceder a la computadora más avanzada del país, ctOS, con lo que logra acceder a toda la información de los habitantes de Chicago y controlar los distintos sistemas de la ciudad, como los semáforos o cámaras de seguridad. Con todo este poder, *Aiden* a simple vista actúa como un vigilante, pero no todo es tan bueno, él tiene un pasado criminal que llevo a un tragedia familiar y ahora usará este poder para obtener su venganza.

¿Qué es lo que podremos esperar en este juego que ya se anunció llegará a todas las plataformas caseras de juego (PC, PS3, PS4, Wii U, Xbox 360 y la siguiente Xbox)?

Total libertad, como es de esperar de un *Sandbox,* solo dos demostraciones hicieron falta para ver la posibilidades que te brinda el juego: controlar el tráfico, poder





ver los datos relacionados de cada persona en la calle, y poder acceder a ellos y usarlos a nuestra voluntad como quitarles su dinero, uso de vehículos, *hackear* cámaras. Aparentemente podremos interactuar con cada elemento de la ciudad.



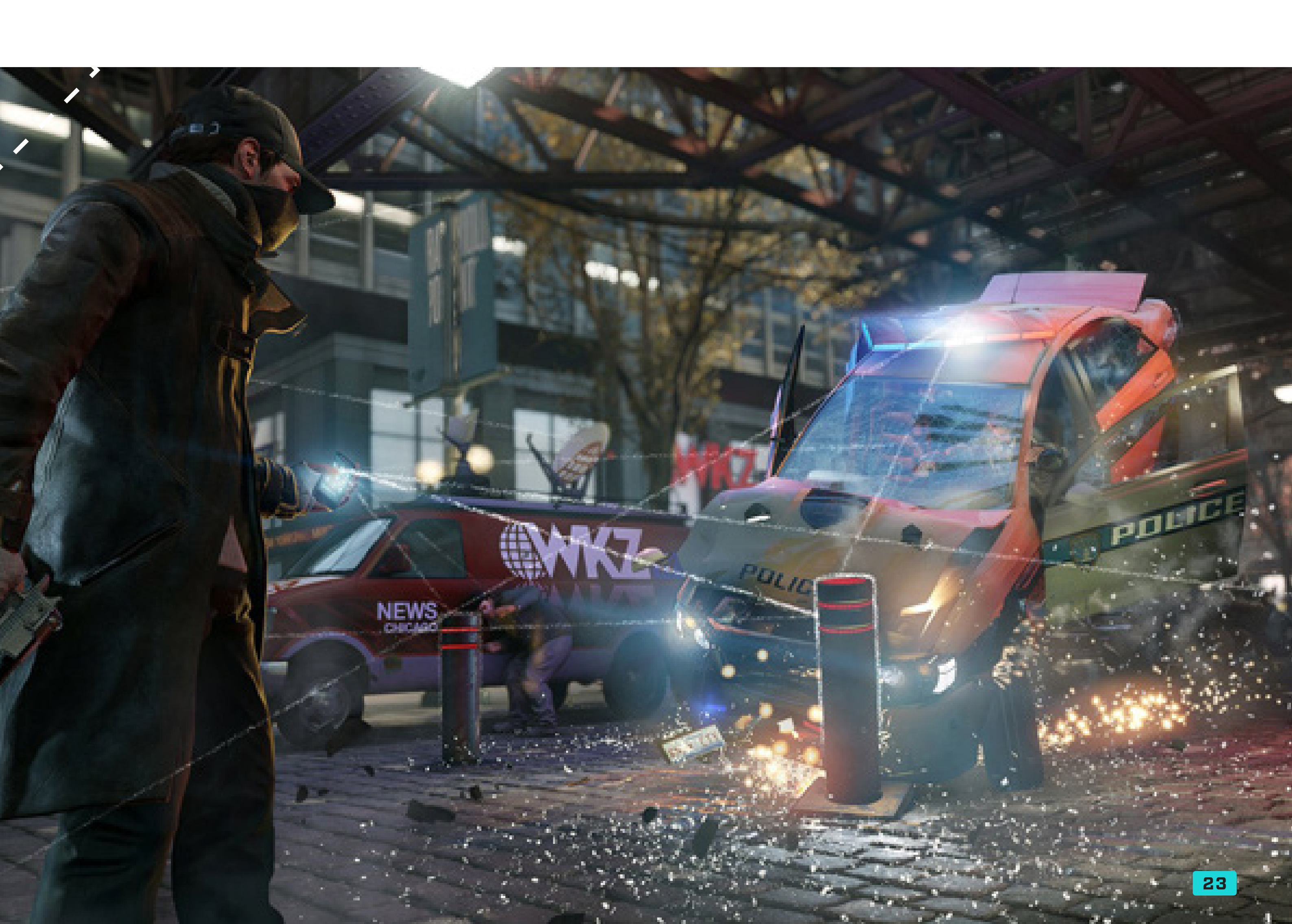
¿Pero es esto suficiente en un Sandbox?

Ya tenemos la libertad, pero falta la otra mitad, que es lo que tiene la ciudad para ofrecernos, ya hemos visto juegos como *Red Dead Redemption* o *Skyrim* que los simples eventos aleatorios que genera el mundo nos dan mucho que hacer y en muchos casos, son nuestra fuente principal de entretención. *Watch_Dogs* durante el anuncio de la PS4 nos demostró que no se quedara atrás en ese sentido.

Pudimos ver como al chequear a los ciudadanos de Chicago cada uno tenía

un porcentaje de riesgo de volverse una víctima, en base a los antecedentes del ciudadano y en caso de ser muy alto aparecerá marcado como víctima potencial, lo que lleva a Aiden a seguir a una mujer que recientemente había ganado la custodia de su hijo para ver como unos minutos es atacada y se nos da a nosotros la posibilidad de detener al sujeto y evitar el crimen, antes de que tengamos que desaparecer de la escena previo a la llegada de la policía. Si bien eso no nos habla de variedad, ya abre la posibilidad a las distintas situaciones que podremos encontrarnos al recorrer libremente las calles de Chicago.

Dejando de lado el apartado gráfico asombroso que mostró, otro aspecto de este juego que hace que sea digno de su atención fue lo bien logrado de la acción del juego, desde los juegos de cámara durante las secuencias de





WK7 TV
1011101///
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing
erat congue pretium. Cras ac venenatis ligula.
erat. Integer feugiat metus eu est adipiscing non
diam sit amet quam egestas vehicula. Sed eu tortor justo,
011101//??



persecución, hasta el detalle de taparse el rostro antes de atacar para luego detener a su objetivo provocando un accidente mediante el control del tráfico que da lugar a un tiroteo que no solo no tiene que envidiarle a los juegos de acción en tercera persona de esta generación, también tiene un toque más cinemático al reaccionar a explosiones cercanas rodando en el piso o deslizándose sobre los autos para acabar con los enemigos cubriéndose al otro lado y terminando sacando al objetivo del auto, tirándolo al piso y luego ejecutarlo dejando claro que es personal.

Si bien solo se ha mencionado y solo se ha dejado ver indirectamente, *Watch_Dogs* no se queda atrás y también se une a la tendencia del *multiplayer,* pero no en la forma tradicional aparentemente. *¿Recuerdan la cámara que vigilaba al protagonista, seguido por un posterior hackeo?* Como se mencionó posteriormente en algunas entrevistas que dio la gente de Ubisoft, ese sería parte de la interacción multijugador de *Watch_Dogs.* Mientras nosotros jugamos, en la ciudad habrá otros vigilantes, en su propio juego y que para bien o para mal afectaran los elementos de la ciudad.



Ya solo es cosa de meses para que el juego salga al mercado, y esperemos que el producto final este a la altura del *hype* generado, después de todo, es uno de los juegos más prometedores que veremos durante este año.

?/000
10100
01001


AVANCE



BATTLEFIELD 4

Ha pasado más de un mes desde que EA mostrara el tráiler de **Battlefield 4** en la gamescom de este año, y acá veremos un avance tomando en cuenta todas los rumores y todo lo confirmado hasta ahora.

POR: **JOTAPLAY**

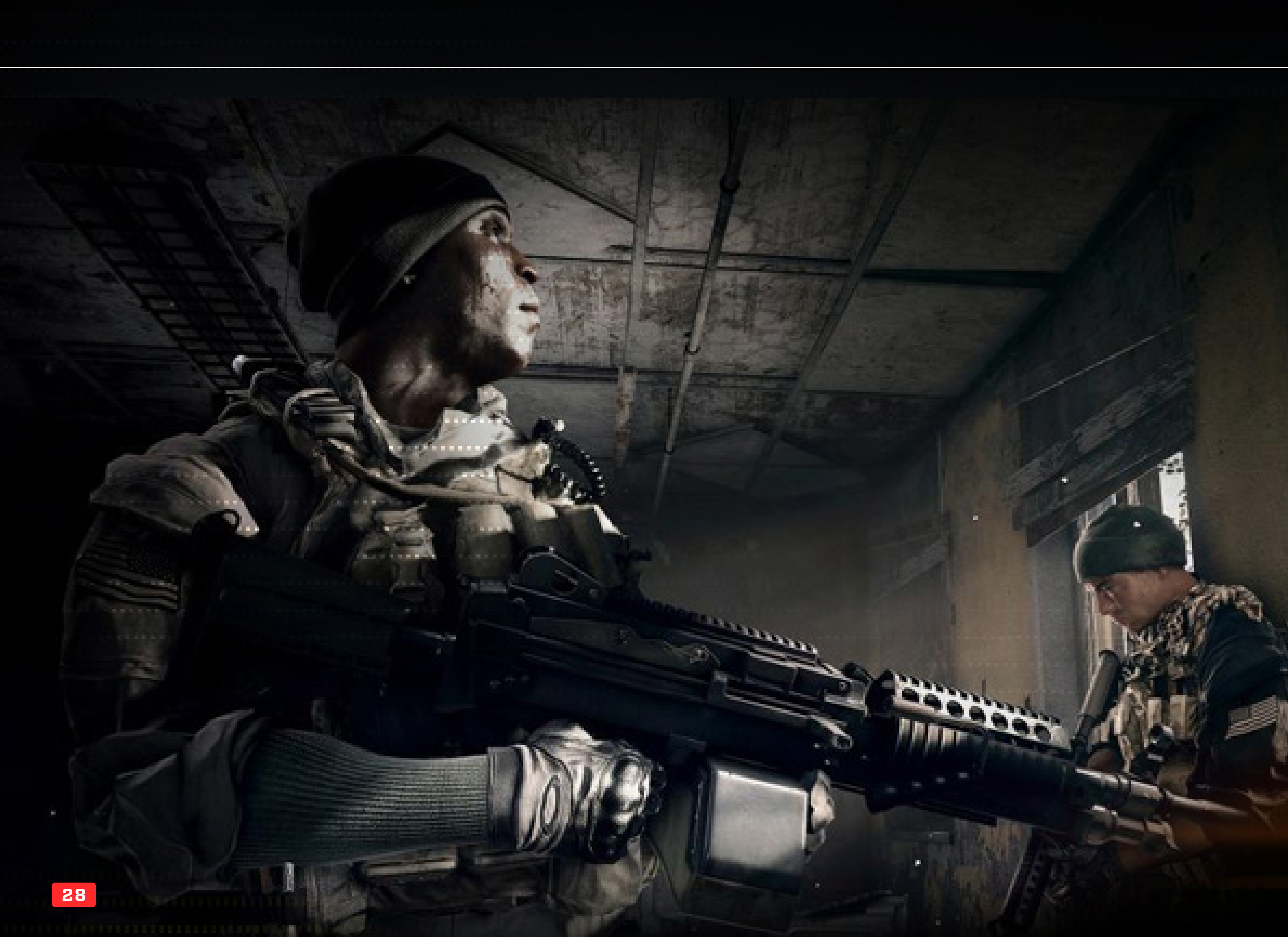
HISTORIA

Hasta el momento DICE en una entrevista declaró que su mayor descontento con Battlefield 3 fue el hecho de que su campaña se sintió muy lineal y sin opciones, así que han trabajado para que este nuevo Battlefield tenga una campaña más abierta y con más posibilidades como las campañas que acompañaron al Bad Company, y dio una demostración de esto mismo en el *trailer* de 17 minutos de *gameplay* que fue mostrado en el evento.

MULTIJUGADOR

En este aspecto DICE no ha hablado mucho del asunto, tan solo algunos detalles que podríamos decir que se deducían, como el hecho que Battlefield 4 en su versión de PC nuevamente contará con 64 jugadores por partida y que sus versiones de PS3 y Xbox 360 tan solo contaremos con 24 jugadores como máximo.

Pero algo para tomar en cuenta es el hecho de que tanto DICE como EA han



tomado un interés especial en lo referente al *eSport (Electronic sports),* es decir, torneos y campeonatos, así que esperamos que esta nueva versión de Battlefield venga con un multijugador profesional o alguna opción para algún torneo dentro de la interfaz, muy parecido a lo que ha implementado *Call of Duty* a lo largo de estos años.

Gamestop, ese imperio del videojuego, ha confirmado el regreso del modo comandante, que fue tan requerido en Battlefield 3, este modo permite a un usuario tener todo el mapa a su disposición y el será el encargado de dar órdenes a su batallón para obtener la ventaja en la batalla algo parecido a lo que hizo MAG en esta generación, y también dio detalles de que ocuparemos tres distintas facciones dentro del modo multijugador las cuales son USA, China y Rusia.





TODOS LOS USUARIOS PREMIUM DE BATTLEFIELD 3 TENDRÁN ACCESO A UNA BETA DE BATTLEFIELD 4.

El juego corre con el nuevo motor gráfico llamado *Frostbite 3* que nos confirma mejores animaciones de los personajes, además de mejor destrucción de escenarios, nueva iluminación y efectos del clima mejorados.

SISTEMA *PREMIUM Y BETA*

Tal como lo hiciera con Battlefield 3, DICE implementará un sistema *premium* con Battlefield 4 que nos dará acceso a todo



el contenido descargable del juego de manera anticipada y a un menor precio. Recordemos también que todos los usuarios *premium* de Battlefield 3 tendrán acceso a una *beta* de Battlefield 4 que está fechado para nuestra primavera.

Cabe destacar que EA tendrá incentivos para pre-ordenar el juego, como lo hiciera con Battlefield 3 al momento de pre-ordenar el juego tendremos acceso al primer contenido descargable de forma gratuita, contenido con el nombre de *Drone Strike Expansion.*

Hasta el momento Battlefield 4 solo ha sido confirmado para PC, Xbox 360 y PlayStation 3. Pero claro estamos a un mes ya de la E3 y no hay mejor momento para anunciar este tan esperado título en las consolas de la próxima generación.

Para más noticias referentes a Battlefield 4 estén atentos al foro GamerVip.



THE WITCHER 3 WILD HUNT

POR : JAVURR



The Witcher 3 fue anunciado entre la expectación de los aficionados a los RPG, y es que la saga se ha posicionado dentro del género de manera contundente, debido a su historia, importancia de las decisiones que se tomen y el nivel gráfico que alcanzan. Y es por esto, que *CD Projekt Red* ha decidido incorporar algunas modificaciones respecto a sus antecesores con el fin de mejorar la experiencia del juego. Una de ellas, y la primera en conocerse es que ahora se tratará de un mundo abierto, un 20% más grande que *Skyrim* y 30 veces más que el presentado en la segunda entrega, todo esto gracias al *REDengine 3,* el cual debuta en este juego. Es tanto así, que el director del juego afirma que nos tardaremos entre 30 a 40 minutos en cruzarlo a caballo de un extremo a otro… alucinante. Y por si esto fuera poco, la campaña principal durará 50 horas aproximadamente, con 50 adicionales de misiones secundarias, haciendo alrededor de 100 horas de juego.

AVANCE

Otro detalle importante, es que este nuevo juego propone un entorno vivo, con villas, flora y fauna cambiante, que irán mostrando vestigios del paso del tiempo y de las estaciones climáticas, que se irán adaptando a la historia y las decisiones que vayamos tomando. El argumento, como lo han dicho los propios desarrolladores, es el más ambicioso de la saga, debido principalmente a la mayor madurez de tendrá *Geralt,* el protagonista del juego. Esta madurez estará basada en la recuperación de su memoria.



Adicionalmente a lo anterior, el protagonista sabe lo que quiere en la vida, según las palabras de *Mateusz Tomaszkiewicz,* director de misiones del equipo polaco, y está determinado en alcanzar dichos objetivos, aumentando la madurez de la trama. Ésta estará más centrada en la parte personal de *Geralt,* mientras que los complicados *complots* políticos, sociales y temas como el racismo se producen de manera paralela en el mundo, generando una amalgama perfecta que iremos sintiendo a medida que avancemos en el juego.

Además, el mismo *Mateusz Tomaszkiewicz* advierte que *Geralt* no es ningún salvador del mundo, y que terminará implicado en los conflictos que se desaten, como la invasión al reino por parte de los *nilfgaardian,* y que no estaremos obligados a elegir un determinado bando. Esta libertad hace al juego aún más personal de lo



AVANCE AVANCE



que fueron las anteriores entregas, y si se agrega que la narración no estará cortada en capítulos, hacen de la narrativa más fluida, interesante y a la vez más cambiante. Además, podremos ejercer la profesión de *Geralt* de brujos a sueldo debido a la recuperación de su memoria, que algunos cambios. Se podrá viajar a pie, caballo o barco y es el primer título de la saga en que podremos saltar y escalar con total libertad. Los aldeanos de las villas nos atacarán si nos consideran hostil debido a nuestras decisiones, así como también bandidos y monstruos, estos

“El argumento, como lo han dicho los propios desarrolladores, es el más ambicioso de la saga”.

a cambio de alguna *platita* tendremos que cazar monstruos y otras diversas misiones. Para terminar, el amor también tendrá un espacio en el argumento, aunque está en nosotros el decidir si continuar en él o no, moldeando nuestra propia historia.

En cuanto al sistema de batalla, cuenta con últimos no se adaptarán a nuestro nivel y serán por defecto en áreas específicas. Además, el sistema de batalla será más táctico, como por ejemplo, para lograr la inmunidad de un determinado veneno de algún monstruo, deberemos cortarle las glándulas



que segregan dicho compuesto. Los ataques por su parte, serán más rápidos que los vistos en la segunda parte, con cada botón asignado a un determinado movimiento. Esto, agregado a la IA rediseñada, símbolos mágicos rediseñados, movimientos rehechos, muestran el gran trabajo que se está realizando en este juego. La parte táctica no sólo estará centrada en el ataque de los monstruos, sino también en cómo podremos derrotarlos.

Para hacerlos más fáciles o accesibles, deberemos consultar ciertos libros esparcidos por el mundo acerca de las debilidades de cada uno de ellos. Adicionalmente, la mejora del equipo será fundamental para alcanzar el potencial máximo de *Geralt,* como por ejemplo, utilizar escamas de un monstruo determinado para hacer más duradero o resistente la armadura.

En apartado gráfico, *The Witcher 3* quiere redefinir el género, como lo han declarado sus desarrolladores, con los





"En apartado gráfico, The Witcher 3 quiere redefinir el género..."

detalles que hemos descrito anteriormente, de la forma en que el mundo evoluciona de manera dinámica con los acontecimientos. El hilo argumental es igual de ambicioso, y tal como lo hemos dicho anteriormente, contará con tres ramas principales, siendo la más importante el tema personal de *Gearlt,* en un segundo plano los conflictos políticos y en el tercero las actividades libres como misiones de la profesión del protagonista, todas ellas juntas que harán un juego completísimo y ambicioso. Por si fuera poco, han descartado de lleno el multiplayer, para centrar la experiencia en el *single player,* principal requisito de este tipo de juegos.




AVANCE
AVANCE
AVANCE
CY



La gente de *CD Projeckt* se ha posicionado muy bien en esta generación con su franquicia *The Witcher,* pero la historia de *Geralt* está por llegar a su final (que será maravilloso) pero no hay de qué preocuparse porque ya se nos ha mostrado su siguiente proyecto.

Por Dr. Gamer

CYBER**PUNK** **2077**

AVANCE
AVANCE



ejamos atrás las ambientaciones medievales, castillos, monstruos, magia y demos la bienvenida al futuro y la tecnología, tomando un género y haciéndolo juego; *CD Projeckt* nos presenta *Cyberpunk 2077* en un *teaser trailer* en que nos deja ver el mundo y esbozos de los elementos que conformaran el siguiente RPG del equipo polaco.

El juego estará situado en *Black City*, y no creo que sea necesario decir en qué año ocurrirá todo esto. Como es habitual en el *cyberpunk*, la tecnología ha progresado, pero las problemáticas sociales no solo aún persisten, si no que se ven acentuadas. La gente es arrojada a las calles y se las tiene que arreglar para sobrevivir entre pandillas (obviamente, que han modificado su cuerpo cibernéticamente) y megacorporaciones.

Las calles ahora están plagadas de adictos a una nueva forma de entretenimiento: *Braindance*, grabaciones digitales de las experiencias de una persona que pueden ser transmitidas directamente al sistema neurológico de alguien a través de modificaciones especiales en sus cerebros y de esta forma experimentar todos los procesos cerebrales, emociones, movimientos musculares y todos los estímulos percibidos por la persona, con el fin de vivir una mejor vida a la que tienen.

El rango de grabaciones que hay es sumamente variado, desde las hechas por las mismas corporaciones , como experimentar la vida de un viajero, o ya entrando a la escena ilegal con grabaciones



que te pondrán en la mente de un asesino y así ver sus crímenes y sentir el goce que el sentía al hacerlo.

En el trailer vimos como el Psycho Squad adquirió un nuevo miembro. El MAX TAC (acronimo de Maximum Force Tactical Division), comunmente llamado Psycho Squad, se especializa en combatir Psychos, individuos que abusaron de implantes y sustancias que potencian o modifican el cuerpo humano, cuando las cosas se salen de control para la policía "normal". El abuso de estas sustancias lleva a que no solo rechacen las partes biológicas de su cuerpo, sino que también la vida orgánica a su alrededor; lo que lleva a que empiecen matanzas en la ciudad.

Dejando de lado lo que sabemos del mundo que conformará el juego, se tratará de un RPG mundo abierto y con una historia no lineal, así es, por lo que también habrá que estar pendiente a como resulta The Witcher 3 y su cambio al sandbox para hacernos una idea de que esperar. La gente de CD-Projekt comenzó a pensar en este proyecto mientras desarrollaban The Witcher 2, por lo que aquí también se incluirán ideas que no encontraron su lugar en dicho juego.



El juego también se inspira en otros juegos, probablemente el más importante sea el juego del cual está basado, Cyberpunk, un juego de rol como lo que solo se ven en algunos círculos hoy en día, en base a lápiz, papel, hojas de personajes y que rueden los dados. La gente de Cd Projekt también se encuentra trabajando de cerca con Mike Pondsmith (creador de Cyberpunk) para asegurarse de mantener la sensación del original, pero obviamente también dejando fuera o modificando algunas otras características que no pegan en el videojuego.

Dystopia y Syndicate (el Action-RTS de antaño, no el reboot FPS) son las más obvias, con características de estos que han servido como parámetros para lo que se quiere hacer en este juego. System Shock por su atmosfera y juego no lineal tambien hace su aporte. Fallout 2 por como el desarrollo del personaje afectara los dialogos. Baldur's Gate por ser una muy buena adaptación de un juego de rol de lápiz y papel que es lo que se busca aquí. Evidentemente Deus Ex, considerado por muchos el mejor juego Cyberpunk, y por la variedad que te da para lograr un objetivo. Skyrim por ser uno de los mejores mundos abiertos creados.

Te guste o no el mundo Cyberpunk, el Fan del RPG tiene mucho que esperar de este juego, una compañía que sabe lo que hace y que se ha demostrado en el éxito de su franquicia de fantasía, The Witcher. Tienen una idea clara de lo que buscan hacer y saben a dónde mirar para lograr lo que quieren.



Afortunadamente (y lamentable al mismo tiempo) el juego saldrá al mercado cuando esté listo. Una Lástima no tener siquiera un año con el cual ilusionarse porque sabrás que saldrá este juego (solo te queda mirar al horizonte y decir "Algún día"), pero también sabes que se tomarán su tiempo para asegurarse de que el juego que veras será exactamente la experiencia que quieren lograr. Así que ya seas fan del RPG o simplemente un fan del Cyberpunk que disfrutó viendo Blade Runner, Robocop, Akira, Ghost in the Shell o Mardock Scramble o jugando Deus Ex, Syndicate o Fallout he aquí el título que tienen que esperar.

¿Cuál es el futuro del JRPG?

— *Por javurr*

Mucho se ha especulado y debatido sobre la situación actual de los JRPG, acerca de la evidente escasez de títulos en las consolas de sobremesa y la calidad de éstos, que para la mayoría, no está cerca de la época de oro del género.



Pero *¿esto es suficiente para tildar de "crisis" o más bien, de "decadencia" a la situación actual de los JRPG?* La respuesta en un rotundo NO, y lo digo porque el enfoque que se le debe dar a la evaluación de este género no es en las consolas de sobremesa, sino más bien en las portátiles, en donde gozan de un catálogo extraordinario, sobre todo en la *Nintendo DS* y *PSP*. Esto puede denominarse de manera tentativa como una "migración", que se produjo en la actual generación de con-

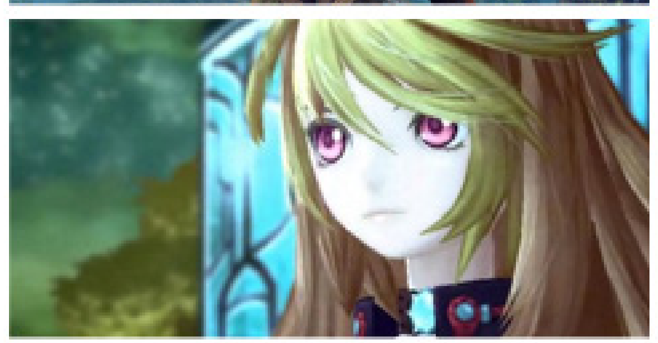
solas, desde las de sobremesa a las portátiles. Esta denominada "migración" puede deberse, en parte, a la menor cantidad de recursos que significa la producción de un título para una consola que goza con una gran cantidad de popularidad en el mercado, como el caso de la DS. Y es por esto, que se puede experimentar de gran manera, logrando IP nuevas de altísimo nivel, como el caso de *The World Ends With You,* que paradójicamente, proviene de la compañía más cuestionada en el tema, *Square-Enix,* por el asunto *Final Fantasy.*

Ahora, *¿que ha causado la escasez de títulos en el occidente de un género que, en los años 90, gozaba de una popularidad increíble, y el recelo actual de la crítica especializada para éstos?* Por una parte, se encuentran recurrentes clichés que se han vuelto repetitivos en esta generación de consolas y no han tenido la aceptación de jugadores y críticos, como por ejemplo, la idea de "no importa lo diferente que seas, eres capaz de cualquier cosa, tienes un poder interior que sobrepasa a cualquier persona con mejores capacidades que las tuyas". Puede sonar confuso lo anterior, así que me explico con ejemplos: *Final Fantasy XIII* recurre muchísimo a este elemento, como cuando *Snow* se ve en problemas y despierta a las hermanas









Shiva (y que el mismo juego sobreexplota este cliché, que llega a ser chocante), *Magna Carta 2* con un simple aldeano en paz con amnesia, *Infinite Undiscovery* con *Capell,* un joven tímido que tiene el poder de salvar el planeta, etc. También hay que ver juegos que han podido desembarcar-



se de estos clichés, como por ejemplo los *Tales of* que es considerada por muchos (y me incluyo) como una de las mejores sagas de los JRPG, por mantener viva la esencia del género mientras se innova.

Ahora, si queremos especular sobre el futuro del género hay que hablar de su presente y un poco de su pasado. De su presente en las consolas ya hemos hablado, así que tocaremos un poco su pasado. No es raro, al ver listas de debate acerca de los mejores juegos de la historia, encontrar en la mayoría de ellos nombres como *Final Fantasy VII, Chrono Trigger, Dragon Quest, etc,* que son JRPG puros, clásicos, con los argumentos clásicos. O juegos con argumento potentes como *Xenogears* o *Xenosaga,* que incluyen temas filosóficos y hasta religiosos. Y todos ellos de sobremesa.

Al tratar el tema de los clichés en los juegos de consola de sobremesa es para ilustrar una posible causa del escaso éxito que han tenido los juegos fuera de Japón. Otros apuntan derechamente a la falta de innovación de los juegos, tales como *Star Ocean: The Last Hope, Final Fantasy XIII.* Pero a modo personal, creo que puede ser una mezcla entre ambos, ya que títulos excelentes del género, como *Tales of Vesperia, Valkyria Chronicles, Tales of Graces F* han pasado desapercibido por la mayoría de jugadores y prensa especializada, no contando con ventas que tenían antaño, teniendo claro, un costo mayor de producción y que juega de manera negativa para la localización de futuros juegos del género. Este paso sin gloria puede ser, en parte, debido a la casi nula existencia, en la prensa especializada, de especialistas en JRPG y esto genera un





sesgo que limita al género a unas pocas compañías como *Square-Enix* y en el mejor de los casos, a *Namco*. Sólo a modo de ejemplo, IGN no cuenta con tal especialista, comparando a veces a un título del género con un *Call of Duty*... *¡clarito!*

Es por esto, que se puede explicar la "migración" a las portátiles, en donde hemos tenido *remakes* de juego buenísimos que no llegaron a estos lugares en su época, como lo fueron *Chrono Trigger, Final Fantasy III/IV, Final Fantasy Tácticas, los Personas, Tales of the Abyss*. Además de la aparición de IP nuevas con entregas de *Shin Megami Tensei, Devil Survivor, Crisis Core, Tales of Hearts, Fire Emblem: Awakening* (éste último logrando el reconocimiento mundial de la crítica y *gamers*), sólo por nombrar una ínfima parte del catálogo de ambas portátiles (DS/3DS y PSP), disculpen, podría nombrar más, pero se me acaban las líneas. Adicionalmente, la sentencia acerca de que la gente pide cambios a voces de los JRPG tradicionales puede no ser tan cierta, si se ven las ventas de PSN de los últimos meses, en donde lideran justamente, JRPG clásicos.

En definitiva, es posible predecir que la dirección de los JRPG seguirá igual que en el presente, teniendo exponentes excelentes en las consolas portátiles, siendo para muchos los dominantes de ellas. A esto se suma que las nuevas consolas, tanto la 3DS como la PSVita ya tienen más juegos del género JRPG en producción que la de cualquier otro tipo, las que se han transformado en la favorita de los desarrolladores en dichas plataformas.

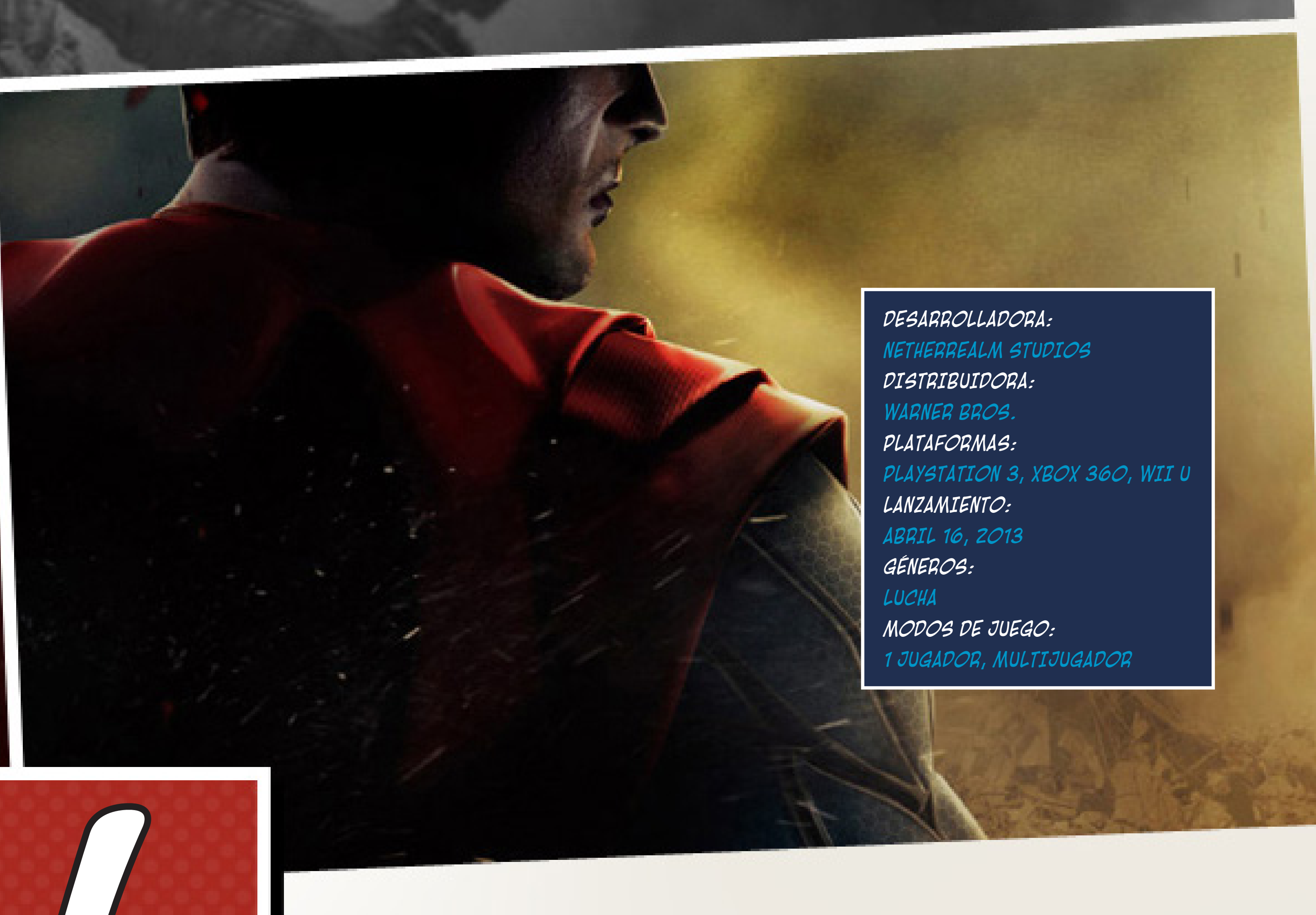




Injustice es una auténtica carta de amor a los fans de DC Comics, y sin duda si fuese desde dicha condición que enfocásemos este análisis, su nota sería casi un redondo 10. Pero debo ser objetivo y poner en radiografía el juego, rescatando sus puntos positivos, negativos, y ver si como juego cumple o no con sus premisas.

POR: **CARLOS MENARES**





DESARROLLADORA:
NETHERREALM STUDIOS
DISTRIBUIDORA:
WARNER BROS.
PLATAFORMAS:
PLAYSTATION 3, XBOX 360, WII U
LANZAMIENTO:
ABRIL 16, 2013
GÉNEROS:
LUCHA
MODOS DE JUEGO:
1 JUGADOR, MULTIJUGADOR

Lo mejor de *Injustice* es su modo historia, con una campaña sólida de excelente producción y con un cuidadísimo doblaje, del que sobretodo celebramos acá en latinoamérica, ya que sus voces son las mismas de los doblajes de las últimas cintas del caballero de la noche, en su versión *Nolan.* Pero retomemos la campaña, en cerca de cuatro a seis horas, nos veremos enfrentados a una épica saga digna de cualquier película de la *Liga de la Justicia. Batman, Wonder Woman, Linterna Verde, Flash* y el *Joker* son lanzados a una dimensión paralela, donde un crimen horrendo ha golpeado al *hombre de acero,* llevándolo por un camino de justicia, que no comparten muchos de sus compañeros. Su deseo de ordenar la humanidad, ha dado paso a un gobierno totalitario, que con mano de acero mantiene la paz. Impagable es ver a *Wonder Wo-*



man como pareja de *Superman,* algo que en los *comics* sucede hace mucho rato, pero que para el no conocedor, será una auténtica sorpresa. Recomendamos absolutamente leer los *comics "Injustice",* que ya cuentan con 14 números, y que sirven de preámbulo del juego, pero que se hacen absolutamente necesarios para poder disfrutar de verdad la campaña. De hecho, si no has podido leerlos, hay bastantes vacíos que quedan sin explicación de este nuevo mundo. ¿Por qué tal personaje murió, o por qué viste el manto de otro? No quiero *spoilear* nada de la trama, ya que sin duda es lo mejor, pero desde ya aviso que las respuestas a todo esto, las encontrarás más en los comics que en la misma campaña, y eso es algo que se pudo mejorar, quizás un *motion comics,* o resumen con *voz en off* hubiese sido efectivo, pero sin ello, le resta la fuerza y dramatismo a la historia. Otra cosa que se ve afectada con esta misma situación, es el nivel de profundidad de los personajes; escenas como *Clark* sintiendo los latidos de su hijo en el vientre


Cyrus
Gold



de *Lois,* ver el acto que causó su enajenación, todo eso está en el *comics* y no en el juego mismo, y eso hace que quien no se de el trabajo de leerlos, no logre la conexión total con los personajes como es debido y comprenda sus motivos. Pero de todas formas, *NetherRealm* realiza un trabajo impecable, probando una vez más, cual es el camino a seguir para las historias de un jugador en el género.

Para complementar la historia, tenemos el modo *Star Labs,* que cuenta con más de cien minijuegos de todo tipo, adaptados a cada personaje, con una historia representada en diálogos estáticos. Sin duda es un modo muy atrayente que alarga la vida del juego considerablemente, pero el hecho de no poder seleccionar

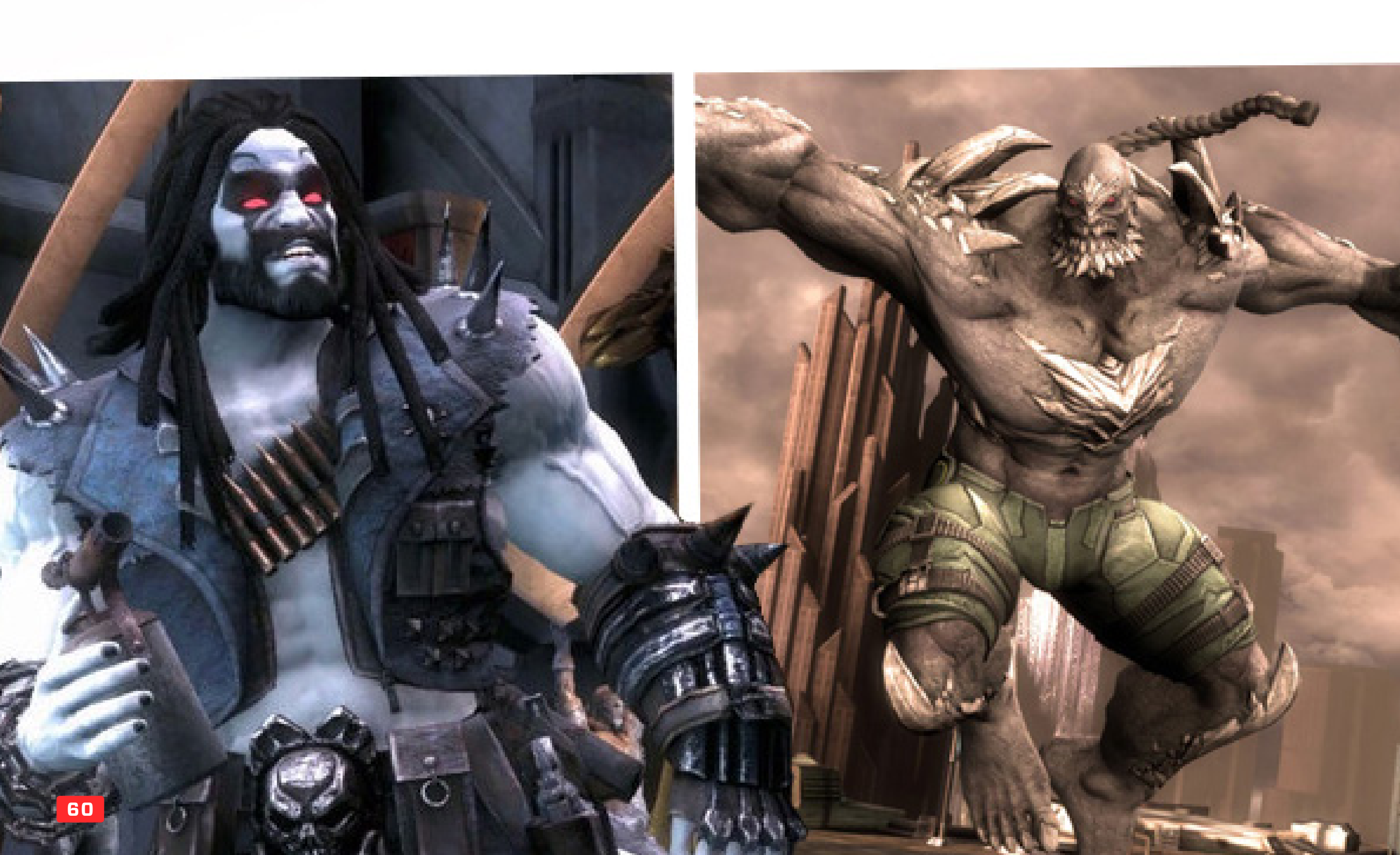


ANÁLISIS ANÁLISIS

desde el principio el personaje que queramos resulta un tanto frustrante. Para acceder a los personajes debemos ir desbloqueando estrellas, y eso se logra completando otros capítulos de *Star Labs* con otros personajes, por ende un *fan* de *Catwoman,* quizás deba jugar con varios personajes que ni le resulten atractivos, en muchísimos minijuegos, a veces bastante complicados, antes de recién acceder a su favorita.

El modo batalla, es otro complemento a la campaña, que vendría a ser el modo arcade, donde cada personaje debe completar una serie de peleas, pudiendo habilitar modificaciones para las mismas. Enfrentar solo villanos, solo héroes, quizás que la vida no regenere, en fin, son muchas las variantes para hacer de este modo siempre algo novedoso. Lo que más agradecemos acá es que cada personaje cuenta con su propio final, el que si bien es un tanto *"Capcom",* nos alarga y profundiza sobre la historia particular de dicho héroe y su participación en la saga.

Un tutorial completísimo, la posibilidad de situar combos en pantalla hasta aprenderlos bien, indicadores de daño o el hecho de la distribución misma de los botones, siendo tres de ataques y uno



especial, hacen de Injustice un juego novedoso de jugar, que si bien toma mucho visualmente y en movimientos de *Mortal Kombat,* basta solo un par de *rounds* para saber que estamos ante algo completamente diferente. Que no les engañe el hecho de una configuración tan simplificada, pues si bien *Injustice* es fácil de coger y comenzar a desatar poderes, es difícil de dominar a la perfección, y llevarán muchas horas de práctica el lograr sentir un dominio absoluto con el personaje y aprovechar todo su potencial.

La destrucción de escenarios, el uso interactivo de los mismos, ya sea para lanzar al oponente a otras zonas, o golpearlo con objetos, sumado al sistema de "Wager" o choques entre luchadores, hacen de Injustice un juego único, y fiel reflejo de lo que hemos visto en las películas animadas de DC Comics, donde esto mismo es pan de cada día. Es que esto es lo mejor de Injustice, la capacidad de adaptar a la perfección el espíritu de las cintas y comics, y hacer que cada personaje se maneje, se mueva y actúe según su origen y personalidad, se sienta diferente y hasta los mismos diálogos lo acentúen. Sin duda un respeto y muestra de cuidado y cariño, que ya deseásemos en otras franquicias.







En el modo multijugador, no hemos notado mayor lag, pero los primeros días sí ocurrían momentos de freezing, que congelaba la acción, para repentinamente reanudarla. Esto se vio sobre todo en el modo King of The Hill, donde un grupo de jugadores lleva su adictivo y particular torneo a la pantalla, sin duda un excelente modo de juego que en Injustice se luce.

En conclusión, Injustice es el juego soñado de los amantes de los comics. El respeto a los personajes, su caracterización, la forma en que se desarrollan los combates, todo esta hecho al calco con lo que es DC Universe, y muchos diálogos incluso hacen referencia a sagas o situaciones de los comics, que los entendidos recibirán con sonrisas. Para quien solo busque un juego de peleas entretenido, Injustice, está junto a Street Fighter 4, Tekken Tag 2 y Mortal Kombat, como sin duda los cuatro mejores exponentes de la generación. Lo que lamento es que



se haya suprimido el uso de tags, o compañeros para luchar, duplas Superman/Batman o muchas otras hubiesen sido una pasada de probar. Gráficamente esta justo con la generación, ya que si bien es un tanto duro a la vista y poco detallado, lo compensa con acción trepidante, que en ningún momento da problema alguno de tearing, frame o bugs. El sonido y audio es espectacular, haciendo que los combates sean dignos de la pantalla más grande y el mejor equipo de sonido que tengamos. Si te gustan los comics no lo pienses dos veces, porque este es el juego que esperabas, si quieres disfrutar de un juego entretenido de peleas, Injustice no defraudará tampoco. Quizás si se hubiese adaptado de mejor forma la introducción a la historia, con el mismo peso del comics estaríamos ante un casi perfecto, pero esto a mi juicio es algo importante, que le resta mucho la fuerza de la epopeya de la que somos testigo.


THE WORLD
HARD



Desarrolladora:
Techland

Distribuidora:
Deep Silver

Plataformas:
PC, Xbox 360, PlayStation 3

Lanzamiento:
Abril 26, 2013

Géneros:
FPS, ARPG, Survival horror

Modos de juego:
1 jugador · Multijugador

Dead Island Riptide

Otro juego de *zombies* está en nuestro camino, y no puedo ser más feliz, después de sobrevivir a *Walking Dead Survival Instinct* creo que puedo enfrentarme a la secuela de *Dead Island* con una sonrisa en mis labios... que equivocado estaba.

— por: JOTAPLAY



Para comenzar, *Dead Island Riptide* es la secuela del juego que se hizo conocido con uno de los mejores *trailers* CGi de hace algún tiempo, pero claro todos recordamos *Dead Island* como una idea interesante que mezclaba el género FPS con el RPG con un sistema de *loot* sacado de la mejor versión de *Diablo* o *Borderlands.*

Y todo eso se hace presente en esta nueva entrega, es más en esta secuela todos los errores del original también se hacen presentes, pero no solo eso, como es una secuela este título cuenta con sus errores propios que nos harán la sobrevivencia aún más complicada.

Dead Island Riptide nos sumerge en la caótica isla tropical de Panani, los sobrevivientes del primer juego volverán en esta versión, acompañados con un nuevo sobreviviente *John Morgan* un soldado de las fuerzas especiales británicas, que como nuestros conocidos personajes también es inmune al virus *zombie* que nos tiene al borde del apocalipsis. Ahora tendremos nuevas habilidades, nuevos tipos de *zombies,* nuevas armas para crear y podremos interactuar más con nuestro ambiente, pudiendo escalar ramas o rocas al más estilo de *FarCry 3,* como también nuevos tipos de ataques y nuevos árboles de habilidades, para los veteranos de *Dead Island* también está la opción de



ANÁLISIS
NÁLISIS



importar tu personaje desde el primer juego, con toda tu experiencia para así hacer este nuevo recorrido por la isla algo más sencillo, con eso dicho tengo que admitir que en esta secuela la dificultad del juego se ha incrementado, pero no de buena manera, un ejemplo de esto es que los *zombies* tendrán infinitos *respawn,* y no pasará mucho tiempo para quedarnos combatiendo con hordas infinitas de los mismos *zombies* que ya habíamos masacrado una y otra vez, claro no es una dificultad tipo *Dark Souls* o dificultad de juego de *Nintendo,* pero llega a ser tedioso a veces.

El juego fuera de las novedades ya habladas sigue siendo lo mismo que su predecesor, ir del punto A hacia el punto B será el noventa por ciento de las misiones, todo esto recordando que nuestras armas se quiebran, tenemos una barra



de *stamina* que se agota rápidamente y que los *zombies* vuelven a aparecer una y otra vez mezclado con algunos *glitchs* y algunos *bugs* como el hecho de ver *zombies* atrapados en las paredes, o algunos *glitch* conocido como *"game breaker",* por ejemplo hay una misión de liberar una zona en cuarentena, y si llegas a morir el juego majestuosamente te hace reaparecer, es un foso del cual no puedes salir, ni seguir haciendo la misión, damos gracias al señor, que volviendo a entrar al juego este *glitch* se arregló, pero me imagino que habrán algunos que simplemente te obligara a empezar la aventura nuevamente.

El juego cuenta con ochenta misiones entre las principales y las secundarias, y nos dará una muy buena duración de más de quince horas de juego, mucho más si deseas encontrar todos los

coleccionables. Pero creo que solo he hablado de los errores del juego, un acierto gigantesco que tiene el título, es el sonido del ambiente, los desgarradores gritos y sonidos que hacen los *zombies* nos tendrán mirando en todas direcciones a medida que avanzamos y tengo que ser honesto, una vez que tu cerebro se *zombifica* con el juego y ya aceptas que tendrás que seguir haciendo misiones y enfrentándote a enemigos infinitos empiezas a divertirte mucho con el juego ya en niveles avanzados y con nuevos ataques, las hordas de *zombies* pasarán de ser un peligro a un verdadero gusto de saber a cuál *zombie* le romperás los brazos o cual perderá la cabeza, a cual pisarás hasta la muerte o cual se incendiará primero, si este juego te afecta hasta el nivel de hacerte un sádico y despiadado sobreviviente.

El juego cuenta con un multijugador *on-line* de cuatro personas, lamentablemente el juego no funciona *on-line,* ya que estaremos con el maldito *lag* o simplemente el juego dejará de funcionar, dejándonos con un *freeze* en la consola, o viendo a nuestros amigos chocando. con paredes o árboles sin poder continuar nuestra aventura.

“*Dead Island Riptide* hubiera sido la mejor expansión DLC que podría haber salido para un juego, pero lamentablemente es una secuela *completamente nueva*”





Dead Island Riptide hubiera sido la mejor expansión DLC que podría haber salido para un juego, pero lamentablemente es una secuela "completamente nueva", si jugaste *Dead Island* o si *Walking Dead Survival,* fue una experiencia que quieres eliminar de tu mente, entonces no dudes en adquirir este título, que siendo honestos mejorará un montón después de unos *parches*.

Nota Gvip:

5.9





DEFIANCE

DESARROLLADORA: TRION WORLDS · **DISTRIBUIDORA:** TRION WORLDS · **PLATAFORMAS:** PC, XBOX 360, PLAYSTATION 3 · **LANZAMIENTO:** ABRIL 2, 2013 · **GÉNEROS:** TPS · **MODOS DE JUEGO:** MULTIJUGADOR

El proyecto de *Trion* y *SyFy channel* no deja de ser ambicioso. Lograr establecer una comunión perfecta entre una serie de televisión, y un juego MMO, que pudiera ser adaptado e intervenido según como se vayan desarrollando los acontecimientos en ambas partes. Ya se ha estrenado la serie Defiance con resultados mixtos y ya hemos podido probar el juego... ¿es el resultado lo esperado? Esto te lo respondemos a continuación.

POR: **CARLOS MENARES**

Defiance ocurre posterior a una guerra en la tierra, en donde el hombre debió defenderse de un ataque alienígena. La batalla fue ganada, pero su precio fue alto. Hoy la tierra luce desolada, y la humanidad está recluida casi como tribus. Los aliens ya caminan sobre la tierra, y también lo hacen insectos o criaturas mutantes que buscarán acabar con todo. Pero no voy a enfocarme en la trama, ya que en el juego es casi un extra, donde como buen MMO, se espera que con el tiempo vaya tomando forma algo más grande.

"EL QUE ESPERE VARIEDAD, EN DEFIANCE ESTÁ PERDIENDO EL TIEMPO"

Técnicamente el juego cumple, su gráfica es modesta pero aceptable, y en consolas no presenta mayor problema. De hecho cuando ocurren los *"Arkfall"* o eventos en donde trozos de naves muertas en el espacio, a causa de la guerra, caen en la Tierra, provocando una avalancha de bichos y jugadores cazafortunas; no hemos presenciado un *lag* muy grande o que entorpezca el juego, y eso que a ratos pareciera haber casi un centenar de jugadores participando. Estos momentos son sin duda lo mejor y más entretenido del juego.

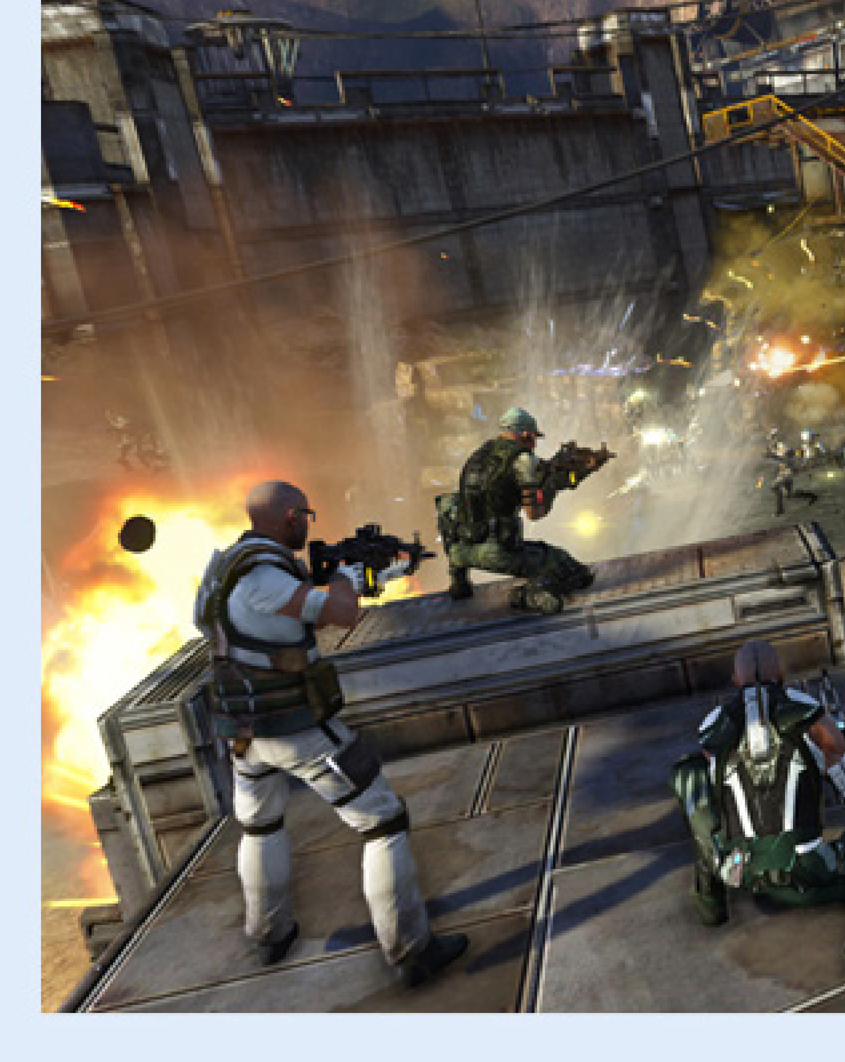
La historia central puede ser acabada en pocas horas, y peca demasiado de la repetitividad de las mismas misiones, aterrizas en este planeta en su estado actual, plagado de bichos y lucha constante entre razas, pero todo se ve pronto diluido a un enciende las torres, mata esto, en fin, el que espere variedad, en *Defiance* está perdiendo el tiempo, pues las misiones son casi siempre las mismas, adornadas por cinemáticas abundantes, que al menos revitalizan la historia. Las misiones secundarias, por el contrario, no tienen nada que evite sentir la repetitividad en su nivel máximo, y luego no te sorprendas si acabas evitándolas por completo.

Pero la gracia, buscándole el lado positivo a *Defiance* está como todo MMO, en la experiencia de juego. El leveleo es


EXIT
450B
San
Anselmo
EXIT

ANÁLISIS
ANÁLISIS

intenso, y si bien no hay mayores clases al comienzo (Eso sí al crear tu personaje elijes raza y origen), el ir evolucionando tu poder seleccionado (Invisibilidad, Potencia, etc), te permitirá moldear tu personaje a gusto. Las armas no son tan variadas con en un *Borderlands,* ni de cerca, pero hay bastantes que puedes ir modificando, y en especial destaca una que infecta al oponente, esa sin duda resulta una adición sumamente entretenida de usar. Hay modos PvP, en los que enfrentaras a otros jugadores, que resultan dinámicos y entretenidos, pero problemas como las caídas de conexión suelen ser un dolor de cabeza en más de una ocasión.



Un MMO sufre de constantes alteraciones y *parches,* y *Defiance* no estará ajeno a ello, algo que los jugadores de PC están acostumbrados, no así los de consolas, que deberán soportar a veces descargas eternas antes de poder jugar. En Chile me fue casi imposible conseguir una copia del juego, ya que casi ningún *retail* lo trajo, para el análisis lo tuve que jugar donde un amigo, pero ambos estábamos extrañados en el tremendo desinterés de las tiendas en el juego.

El juego permite tanto *chat de voz* como de escritura, pero no ambos al mismo tiempo, algo inentendible para esta época. De todas formas *Defiance* es quizás el MMO menos social que hemos visto, ya que casi todo lo que hagas será en solitario. Eso si podrás crear clanes y cuando mejor lo pases, será cuando estés junto a otros usuarios combatiendo bichos o enfrentándose entre sí, luego de acabar la historia principal, que si bien peca de repetitiva, se hace interesante por sus cinemáticas y personajes. A los protagonistas de la serie te los encontrarás y compartirás aventura con ellos, algo que es previo a la serie de



televisión, y que harán mención en el capítulo primero de la misma.

Si bien *Defiance* no es una joya, tampoco es *Aliens Colonial Marines,* y los que busquen pasar el rato en un MMO, sobre todo en consolas, que es donde más parece estar el nicho al que apunta *Defiance,* encontrarán un material muy rápido de digerir, con una interfaz que se adapta muy bien al control y momentos bastante épicos como los ya mencionados *ArkFall.* El juego es interesante, más que nada por el abanico de posibilidades que promete a futuro, y que siendo un MMO puede hacer lo que quiera con él, hay que ver también como resulta la serie de televisión, lo que tendrá influencia directa en el futuro del juego.

Si *Defiance* hubiese salido a un precio más justo con su contenido, al menos unos $24.000 la nota hubiese sido mayor, pero al juzgarlo como juego triple A, de precio completo, nos parece que se queda bastante al debe sobre sus ejes.

NOTA GVIP:

6,0




ESCAPE
EA



15-16-17-18 Agosto, 2013

Centro Cultural Estación Mapocho

Santiago, Chile


GAMERVIP
MAYO 2013
GAMERVIP
GamerVip Año 2 - Nº 15, Mayo 2013 | Distribución gratuita | www.gamervip.cl
WATCH_DOGS
connection is power